

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada hakikatnya, manusia merupakan makhluk sosial yang dalam kehidupan bermasyarakat tidak dapat hidup menyendiri tanpa berinteraksi dengan orang lain. Secara naluriah, manusia membutuhkan individu lain untuk berkomunikasi, mengekspresikan diri, menyampaikan pendapat, serta memengaruhi orang lain demi kepentingan pribadi maupun kepentingan bersama. Setiap aktivitas kehidupan manusia senantiasa melibatkan bahasa. Melalui bahasa, manusia dapat menyampaikan pikiran, pendapat, dan keinginan. Penggunaan bahasa bahkan dapat menjadi parameter untuk menandai gejala jiwa seseorang. Dalam proses berbahasa, tidak hanya unsur logis yang berperan, tetapi juga unsur afektif, yakni segala sesuatu yang pada dasarnya telah mengandung rasa dan emosi (Sudaryanto, 1982: 13).

Bahasa merupakan sarana utama komunikasi manusia dalam menyampaikan gagasan, perasaan, dan informasi. Sebagai makhluk sosial, manusia tidak dapat hidup sendiri dan senantiasa memerlukan interaksi dengan orang lain. Menurut Chaer dan Agustina (2010), Bahasa adalah sistem lambang bunyi arbitrer yang digunakan oleh masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri. Dengan demikian, bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi bahasa juga sebagai penanda identitas kelompok.

Perkembangan teknologi informasi telah memengaruhi dinamika bahasa, khususnya melalui media komunikasi modern. Media sosial, sebagai salah satu produk perkembangan teknologi, memungkinkan individu berinteraksi secara daring tanpa batas ruang dan waktu. Kaplan dan Haenlein (2010) mendefinisikan media sosial sebagai kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas ideologi dan teknologi Web 2.0, yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran konten oleh pengguna. Perkembangan ini melahirkan bentuk komunikasi baru, termasuk bahasa lisan yang terekam dan dibagikan secara luas melalui *video*.

Salah satu platform media sosial yang populer adalah *YouTube*, yang menyediakan ruang bagi pengguna untuk mengunggah, membagikan, dan mengomentari *video*. Platform ini menjadi wadah berbagai komunitas, termasuk komunitas pemain *game* daring (*game online*), untuk berbagi momen permainan dan berinteraksi, baik secara langsung maupun tidak langsung. Burgess dan Green (2018), menyatakan bahwa *YouTube* telah berkembang menjadi arena budaya partisipatif, di mana audiens tidak hanya menjadi konsumen, tetapi juga menjadi produsen konten.

Komunikasi sebagai proses pertukaran informasi antarindividu melalui sistem simbol, tanda, atau tingkah laku yang bersifat umum. Proses komunikasi melibatkan tiga komponen utama, yaitu partisipan yang terlibat dalam komunikasi, informasi yang dikomunikasikan, serta pengirim (*sender*) dan penerima informasi (*receiver*) (Chaer & Agustina,

2010:17). Dalam praktiknya, pengirim informasi dapat berganti peran menjadi penerima, begitu pula sebaliknya. Dengan demikian, komunikasi pada hakikatnya adalah proses memberi dan menerima informasi yang dapat berupa ide, gagasan, pesan, atau perasaan. Setiap tindakan atau tingkah laku manusia berpotensi menyampaikan informasi kepada orang lain, baik secara sengaja maupun tidak sengaja. Akan tetapi, tidak semua perbuatan manusia bersifat komunikatif.

Sofyan (2008:1), menyatakan bahwa komunikasi memiliki tujuan utama, yaitu menyampaikan informasi kepada orang lain. Setiap proses komunikasi selalu melibatkan pengirim dan penerima informasi. Keberhasilan komunikasi dapat tercapai apabila terjadi pemahaman yang sama antara kedua belah pihak. Oleh karena itu, komunikasi membutuhkan peristiwa komunikatif yang memungkinkan pesan dapat dipahami, di mana penutur berperan sebagai penyampai informasi dan lawan tutur sebagai penerimanya.

Dalam kaitannya dengan bahasa, para ahli memberikan pandangan yang beragam. Kridalaksana (dalam Chaer, 2012:35) mendefinisikan bahasa sebagai sistem lambang bunyi arbitrer yang digunakan oleh masyarakat untuk berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan. Sementara itu, Saussure (dalam Chaer, 2012:32) menyatakan bahwa bahasa merupakan ciri pembeda yang paling menonjol, karena dengan bahasa suatu kelompok sosial dapat menegaskan identitasnya dan membedakan diri dari kelompok lain.

Indonesia sebagai negara multibahasa memiliki ratusan bahasa daerah. Keberagaman bahasa daerah tersebut tidak menjadi penghalang terjalannya hubungan sosial, melainkan justru memperkuat rasa kebersamaan dan saling menghargai perbedaan. Oleh karena itu, pelestarian serta pengenalan bahasa daerah kepada generasi penerus bangsa menjadi hal yang penting untuk terus dikembangkan. Dalam konteks permainan daring, komunikasi verbal antarpemain kerap memuat bahasa informal, ekspresi emosional, dan bahkan umpatan.

Juul (2005) mendefinisikan *game online* sebagai permainan yang dimainkan melalui jaringan komputer dan memungkinkan interaksi langsung antara pemain di berbagai lokasi. Interaksi semacam ini membentuk dinamika bahasa yang khas, salah satunya penggunaan kata-kata kasar atau umpatan yang memiliki makna dan fungsi tertentu.

Kajian linguistik, umpatan (*swear words*) termasuk dalam kategori bahasa tabu yang sering digunakan untuk mengekspresikan emosi seperti marah, kesal, atau frustrasi. Wijana (2004), umpatan adalah bentuk ujaran yang berisi ekspresi negatif dan digunakan sebagai sarana untuk mencela atau menghina seseorang, biasanya dengan menggunakan kosakata yang tergolong tabu atau kasar. Wijana juga menyoroti bentuk umpatan secara struktural, yaitu umpatan bisa berbentuk kata, frasa, maupun kalimat. Misalnya, bentuk umpatan kata tunggal seperti “*goblok*”, bentuk umpatan frasa seperti “*anak setan*”, dan bentuk umpatan kalimat seperti “*Lu bego banget sih!*”. Ketiga bentuk umpatan tersebut menunjukkan bahwa umpatan

dapat berkembang secara gramatikal mengikuti struktur bahasa yang umum dalam komunikasi sehari-hari.

Studi linguistik umum, kajian internal disebut sebagai bidang mikrolinguistik, sedangkan kajian eksternal disebut sebagai bidang makrolinguistik. Kajian internal dilakukan dengan menggunakan teori dan prosedur yang terdapat dalam disiplin linguistik, seperti analisis struktur fonologis, morfologis, dan sintaksis. Adapun salah satu cabang linguistik yang membahas bahasa dari sudut pandang eksternal adalah sosiolinguistik. Secara umum, sosiolinguistik mengkaji hubungan antara bahasa dan penuturnya sebagai anggota masyarakat. Hal ini berkaitan erat dengan fungsi utama bahasa, yaitu sebagai alat komunikasi.

Kridalaksana (1978:94) mendefinisikan sosiolinguistik sebagai ilmu yang mempelajari ciri-ciri serta variasi bahasa tertentu, sekaligus hubungan antara pemakai bahasa dengan fungsi ciri bahasa tersebut di dalam suatu masyarakat bahasa. Lebih lanjut, Mailani (2022:1) menjelaskan bahwa melalui bahasa manusia dapat mengungkapkan dan menciptakan ide, gagasan, kreativitas, serta aktivitas yang memengaruhi kehidupan. Bahasa juga mampu membangun makna dan nilai yang diyakini serta dijadikan pedoman dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa tidak ada tindakan manusia tanpa melibatkan bahasa, sehingga bahasa memiliki peran yang sangat dominan dalam berbagai aktivitas sehari-hari.

Fungsi bahasa sebagai alat komunikasi dapat diwujudkan dalam bentuk kata, frasa, klausa, maupun kalimat, baik secara lisan maupun tulisan. Penggunaan bahasa juga berfungsi sebagai indikator untuk mengetahui kondisi emosional penuturnya. Misalnya, penutur yang berbicara dengan suara keras sering kali diasosiasikan dengan kemarahan, sedangkan penutur yang berbicara dengan suara lemah dianggap sedang mengalami kesedihan. Dengan demikian, emosi seseorang dapat tercermin melalui penggunaan bahasanya. Penggunaan umpatan tidak selalu bermakna negatif. Dalam situasi tertentu, umpatan berperan memperlambat hubungan sosial, menunjukkan keakraban, atau menciptakan suasana permainan yang santai. Andersson dan Trudgill (1990) menyatakan bahwa umpatan memiliki fungsi sosial yang dapat memperkuat solidaritas kelompok. Namun, penggunaan yang berlebihan atau pada konteks yang tidak tepat berpotensi menimbulkan konflik atau persepsi negatif. Feldman (1985:114) mengemukakan bahwa terdapat enam macam emosi pada diri manusia, yaitu (1) gembira, (2) terkejut, (3) sedih, (4) marah, (5) takut, dan (6) benci. Untuk mengekspresikan emosi tertentu, khususnya marah, benci, dan terkejut, penutur kerap menggunakan kata-kata umpatan karena dianggap sebagai bentuk ekspresi yang paling tepat dalam menggambarkan perasaan tersebut.

YouTube sebagai media rekam interaksi pemain *game* daring memberikan peluang bagi peneliti untuk mengamati bentuk dan fungsi umpatan secara autentik. Video yang diunggah merekam komunikasi

secara langsung, sehingga memungkinkan analisis terhadap pilihan kata, struktur bahasa, dan konteks penggunaannya. Hal ini sejalan dengan pandangan Creswell (2014) bahwa penelitian kualitatif memungkinkan pemahaman fenomena sosial secara mendalam melalui data yang kaya dan natural.

Kajian mengenai umpatan dalam komunitas pemain *game* daring berbahasa Indonesia yang direkam di *YouTube* masih relatif terbatas. Penelitian sebelumnya, seperti Nugraha (2015), lebih berfokus pada fenomena umpatan di lingkungan sekolah atau pergaulan remaja, bukan dalam konteks komunitas daring. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki nilai kebaruan dalam mengungkap pola penggunaan umpatan di ranah digital yang bersifat publik.

Penelitian ini penting dilakukan karena penggunaan umpatan di ruang publik digital dapat memengaruhi persepsi masyarakat terhadap perilaku berbahasa generasi muda, khususnya gamer. Holmes (2013) menegaskan bahwa bahasa mencerminkan identitas sosial dan budaya penggunanya. Analisis bentuk dan fungsi umpatan diharapkan dapat memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai motivasi, makna, dan dampaknya dalam interaksi daring.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk dan fungsi penggunaan umpatan antarpemain *game online* dalam berkomunikasi di media sosial *youtube*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada kajian

sosiolinguistik, khususnya mengenai bentuk dan fungsi umpatan yang digunakan oleh pemain *game online* dalam interaksi komunikasi di ruang digital.

Penggunaan umpatan oleh pemain *game online* tidak hanya berfungsi untuk mengekspresikan rasa kesal, marah, atau kecewa, tetapi juga dapat digunakan untuk menunjukkan keakraban, solidaritas, bahkan rasa kagum antarpemain. Hal ini menjadi daya tarik tersendiri dalam penelitian karena umpatan yang digunakan memiliki keragaman jenis serta struktur yang bervariasi. Oleh sebab itu, penelitian ini berupaya mengungkap bagaimana bentuk dan fungsi umpatan tersebut digunakan dalam praktik komunikasi antarpemain *game online* media sosial *youtube*.

1.2 Rumusan Masalah

Bertumpu pada latar belakang yang telah dikemukakan, dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut.

1.2.1 Bagaimanakah bentuk umpatan antarpemain *game online* dalam berkomunikasi di Media Sosial *YouTube*?

1.2.2 Bagaimanakah fungsi umpatan antarpemain *game online* dalam berkomunikasi di Media Sosial *YouTube*?

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.3.1 Untuk mendeskripsikan bentuk umpatan antarpemain *game online* dalam berkomunikasi di Media Sosial *YouTube*.

1.3.2 Untuk mendeskripsikan fungsi umpatan antarpemain *game online* dalam berkomunikasi di Media Sosial *YouTube*.

1.3 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak baik secara teoretis maupun praksis. Adapun manfaat secara teoretis dan secara praksis yang dapat diberikan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangsih keilmuan terkait bentuk maupun fungsi penggunaan umpatan antarpemain *game online* dalam berkomunikasi di media sosial *youtube* dan membantu perkembangan keilmuan bahasa dalam menganalisis di lingkup pendidikan bahasa dan sastra Indonesia. Hasil penelitian ini nantinya juga dapat digunakan sebagai pijakan serta referensi untuk penelitrinan-penelitian selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praksis, penelitian dapat memberikan pengetahuan dan wawasan terhadap beberapa pihak.

- a. Bagi pembaca, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk mendapatkan gagasan atau ide yang lebih kreatif dan inovatif untuk wawasan baru yang akan berguna nantinya.
- b. Bagi pendidik, dapat dijadikan sebagai bahan ajar mengenai bentuk dan fungsi penggunaan umpatan dalam pembelajaran bahasa Indonesia

baik di sekolah maupun perguruan tinggi.

- c. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan sebagai salah satu bahan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya.

1.4 Batasan Penelitian

1.5 Peneliti membuat batasan penelitian dalam penelitian ini agar lebih fokus serta untuk menjaga masalah yang akan dibahas supaya tidak bertambah luas atau bahkan menyimpang dari pokok permasalahan penelitian. Batasan penelitian yang diangkat sebagai berikut.

1.6 Peneliti membahas mengenai penggunaan umpatan yang digunakan oleh antarpemain *game online* dalam berkomunikasi di media sosial *youtube*. Kemudian akan dicari bentuk penggunaan umpatan dan fungsi bahasa umpatan dalam acara tersebut hingga jelas. Dalam penelitian ini, dipilih sepuluh video dalam salah satu akun konten kreator yang diunggah di kanal *YouTube* sebagai objek.

1.7 Definisi Operasional

1.6.1 Kajian Sociolinguistik merupakan kajian yang digunakan dalam penggunaan bahasa oleh penutur-penutur untuk tujuan tertentu.

1.6.2 *Game Online* merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh semua kalangan usia dengan menggunakan media komputer yang terhubung pada jaringan internet.

1.6.3 Umpatan merupakan ucapan yang diucapkan seseorang pada saat keadaan tidak nyaman.

1.6.4 Bentuk umpatan dapat merujuk pada keadaan fisik seseorang,

kotoran binatang, makhluk halus, binatang, profesi seseorang, bagian tubuh, dan kekerabatan.

1.6.5 Fungsi umpatan memiliki fungsi yang kompleks untuk mengungkapkan rasa marah dan jengkel melainkan, umpatan juga memiliki fungsi untuk mengungkapkan keakraban, sapaan, terkejut, ejekan, dan sindiran.

1.6.6 Komunikasi merupakan sebuah penyampaian pengertian antara individu yang dilandasi dengan kapasitas tertentu untuk menyampaikan sebuah maksud, gagasan, pengetahuan dan pengalaman.